



Ilustración de Moda  
Grado en Diseño de moda



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Ilustración de Moda

**Titulación:** Grado en Diseño de Moda

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 3º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** D<sup>a</sup> Rita Cisnal Herrero

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Conocer, comprender y aplicar los fundamentos teóricos y metodológicos del proceso creativo en el ámbito del diseño de moda.
- Ser capaz de comunicar el concepto y función de un proyecto en el ámbito del diseño de moda.
- Conocer y aplicar las técnicas de ilustración combinando técnicas manuales y digitales para la creación de figurines e imágenes que permitan transmitir su concepto de colección personal en el ámbito del Diseño de Moda.
- Ser capaz de concebir ideas y representarlas utilizando las distintas técnicas pictóricas y formas de representación en el ámbito del diseño de moda.
- Desarrollar competencias para el aprendizaje autónomo y la adaptación a las nuevas situaciones de la práctica profesional en el ámbito del diseño de moda.
- Desarrollar el razonamiento crítico y hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional en el ámbito del diseño de moda, actuando con respeto a los principios éticos necesarios.

#### 1.2. Resultados de aprendizaje

- Aplicar los conocimientos a través de los medios y técnicas de representación en las proporciones del hombre, la mujer, y la figura completa y parcial.
- Proyectar mediante la expresión plástica el movimiento y la gestualidad.

- Conocer el dibujo analítico de la figura humana y sus movimientos.
- Adaptar las teorías color y utilizar el dibujo de la figura y sus movimientos.
- Aplicar las técnicas de ilustración de moda.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- Teoría de la ilustración de moda.
- Diseño de esquemas con collage para práctica de bocetos.
- Práctica de bocetos con línea, mancha siguiendo el dictado de prendas, solo línea, toque de color, ejes y líneas de fuerza, esquematización.
- Collage: estilos de representación, blanco y negro, masculino y femenino, tono, luz, saturación.

### 2.3. Contenido detallado

#### 1. Introducción

¿Qué es la ilustración de moda?  
Características de la ilustración de moda  
Identidad a través de la ilustración de moda  
Tipos de ilustración de moda

#### 2. Historia de la ilustración de moda

Origen y Evolución  
Ilustradores de moda más influyentes  
Tendencias actuales

#### 3. Contenidos prácticos básicos

Figura humana:  
    A/ Desnuda  
    B/ Vestida  
Estilización de la figura.  
Detalles, peinado y poses.  
Estampados textiles, acabados  
Búsqueda de estilo

#### 4. Técnicas gráficas aplicadas

Grafito  
Lápices de colores  
Acuarela  
Rotuladores  
Collage  
Técnicas mixtas

#### 5. Proyecto de ilustración de moda

Concepto: Desarrollo e investigación  
Tendencias  
Colección  
Bocetos  
Composición  
Creatividad  
Sketchbook  
Panel de color, simbología

## 2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Carpeta de ejercicios*. A lo largo del curso los estudiantes elaborarán una carpeta con los trabajos que vayan realizando. Esta carpeta es esencial para el seguimiento de los estudiantes.

Actividad Dirigida 2 (AD2): *Cuaderno de Bitacora*. A lo largo del curso los estudiantes elaborarán un cuaderno recogiendo la esencia de su día a día a través de la ilustración y el color, momentos, sentimientos y creatividad. El cuaderno es esencial para fomentar la creatividad.

Actividad Dirigida 3 (AD3): *Proyecto ilustrativo*. A lo largo del curso los estudiantes elaborarán un proyecto a través de un concepto recogiendo la esencia de la técnica, desarrollando un estudio de investigación y creatividad.

## 2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases Magistrales	39	100%
AF2	Caso práctico	20	100%
AF3	Tutorías	7	100%
AF4	Trabajos individuales o en grupo de los estudiantes	11	50%
AF5	Actividades a través de recursos virtuales	7	0%
AF7	Estudio individual y trabajo autónomo	67	0%

## 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

### 3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)/ Actividades académicas dirigidas	20%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	20%

Examen final o trabajo final presencial	50%
---	-----

Será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en ambas convocatorias.

#### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)/ Actividades académicas dirigidas	30%
Examen final o trabajo final presencial	70%

Será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en ambas convocatorias.

### **3.3. Restricciones**

#### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

#### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### **3.4. Advertencia sobre plagio**

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

## **4. BIBLIOGRAFÍA**

#### Bibliografía básica

Renfrew, Colin; Renfrew Elinor (2010). *Creación de una colección de moda (Manuales de diseño de moda)*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Heller, Eva (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Godart, Frédéric Godart (2012). *Sociología de la moda*. Buenos Aires, Argentina: Edhasa.

Ezinma, Mbonu (2014). *Diseño de moda, creatividad e investigación*. Barcelona, España: Promopress.

Baeza, J. (2015), *Figurín de Moda*. Barcelona, España: Promopress.

Ball, P. (2001) *La invención del color*. Madrid, España: Turner.

Ireland, P.J. (2013) *Figurines para el dibujo de moda*. Barcelona, España: Parramón  
 Kiper, A. (2011). *Ilustración de figurines de Moda: Técnicas y medios*. Barcelona, España: Parramón  
 Simblet, S. (2002). *Anatomía para el artista*. Barcelona, España: Blume.

Bibliografía recomendada

Berger, J. (2006) *Sobre el dibujo*. Madrid, España: Alianza Forma.  
 Drudi-Tiziana, P. (2010) *La Figura en la Moda*. Ámsterdam, Países Bajos: ThePepinPress.  
 Martin Dawber.G.G. (2004). *Marcar tendencia. Ilustradores de Moda contemporáneos*. Barcelona, España: Gustavo Gili.  
 Powell, D (1999). *Técnicas de representación*. Madrid, España: Blume,  
 Tallon, K.(2009). *Diseño de moda creativo con illustrator*. Barcelona, España: Acanto  
 Donovan, B. (2010). *Dibujo e ilustración de moda*. Barcelona, España: Blume  
 Zeegen, Lawrence (2005). *Principios de la ilustración*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Otros recursos

<http://museodeltraje.mcu.es>  
<http://www.vam.ac.uk>  
<http://www.vogue.es>  
<http://www.harpersbazaar.es>  
<http://www.style.com>

APP:  
 Vogue Run Way

**5. DATOS DEL PROFESOR**

Nombre y Apellidos	Rita Cisnal Herrero
Departamento	Artes
Titulación académica	Grado en Diseño de Moda
Correo electrónico	<u><i>pendiente</i></u>
Localización	Campus de La Berzosa. Sala de Profesores
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Directora creativa, CISNAL Estudio de diseño de moda. CISNAL, da carácter a la hora de vestir de cada persona a través de sus diseños y proyectos, mostrando una fusión con la artesanía y la atención al detalle. Ilustradora, June Illustration. Proyectos internacionales. Profesora de elaboración de prototipos de moda, IED Madrid. Design team manager and fashion designer senior, en la firma de moda Valenzuela.Diseño de colección de alta costura, trajes a medida de novia y fiesta. Profesora de color e ilustración, Master de Diseño de Moda y Estilismo, ESME. Development Assistant manager, DELPOZO Fashion designer and ilustrator; Nihil Obstat

